Programm-Anleitungen

Programmanleitungen zu: Andromeda, Baeng Baeng, Chopper, ColourKong, Colrot, Composer, Dig-Boy, Doppelwurm, Eagle, Eis, Exnimroid, Exreversic, Hektik, Joker-Poker, Lunar Lander, Madtree, Mampf, Mau-Mau, Mausi, Meteor,Motten, Musik, Netzo, Orgel, Panik, Panzerkampf, Plotter, Saug, Schach, Synthesizer, Tausendfuss und Zeicheneditor +

Hinweise zum Maschinenspracheprogramm "ANDROMEDA" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- **Laden des Programms:**

```
READY
>SYSTEM      (RETURN)

*? ANDROM    (RETURN)
```

Nach dem Laden startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?".
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- **Programmablauf:**

Um das Spiel zu starten drücken Sie die Taste (S).
Es erscheint die Aussicht aus dem Cockpit Ihres Raumschiffs.
Die Steuerung ihres Raumschiffs übernehmen Sie mit den vier Pfeiltasten; geschossen wird mit der Leertaste.
In der obersten Bildschirmzeile blendet der Computer folgende Informationen ein:

a) PUNKTE: Dieser Wert gibt den momentanen Punktestand an. Je größer der Abstand zu einem feindlichen Schiff, je mehr zählt ein Treffer.
Je höher die Punktzahl, desto schwieriger wird das Spiel, d.h. die angreifenden Feinde werden mehr, schießen öfters und neigen bei geringem Abstand eher zur, für Ihr Schiff gefährlichen, Selbstzerstörung.

b) ZEIT: Die Zeit läuft von 50 an rückwärts ab. Ist sie abgelaufen, materialisiert sich eine Basis vor dem Schiff. Nun haben Sie wenige Sekunden Zeit, an diese Basis anzudocken, um zusätzliche Energie aufzunehmen. Zum Andocken müßen Sie Ihr Schiff so manövrieren, daß die Basis in der Mitte der Zieleinrichtung ist. Dann muß die (RETURN)-Taste gedrückt werden. Gelingt dies rechtzeitig, erscheint der Hangar der Basis. Dort müßen Sie mit den vier Pfeiltasten die freie Landeplattform ansteuern. Schaffen Sie das nicht, haben Sie ihr Schiff und damit das Spiel verloren.

c) ENERGIE: Sie starten mit einer Energie von 8000 Einheiten. Die Energie nimmt dauernd ab. Durch Schießen verbraucht man zusätzliche Energie. Feindliche Treffer oder Explosionen in Schiffsnähe kosten größere Energiemengen.
Beim Andocken erhält man jedesmal 2000 Energieeinheiten.
Das Spiel ist beendet, wenn alle Energie verbraucht ist.

Ein laufendes Spiel kann man durch Drücken der (BREAK)-Taste abbrechen.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "BÄNG-BÄNG"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? BAENG (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

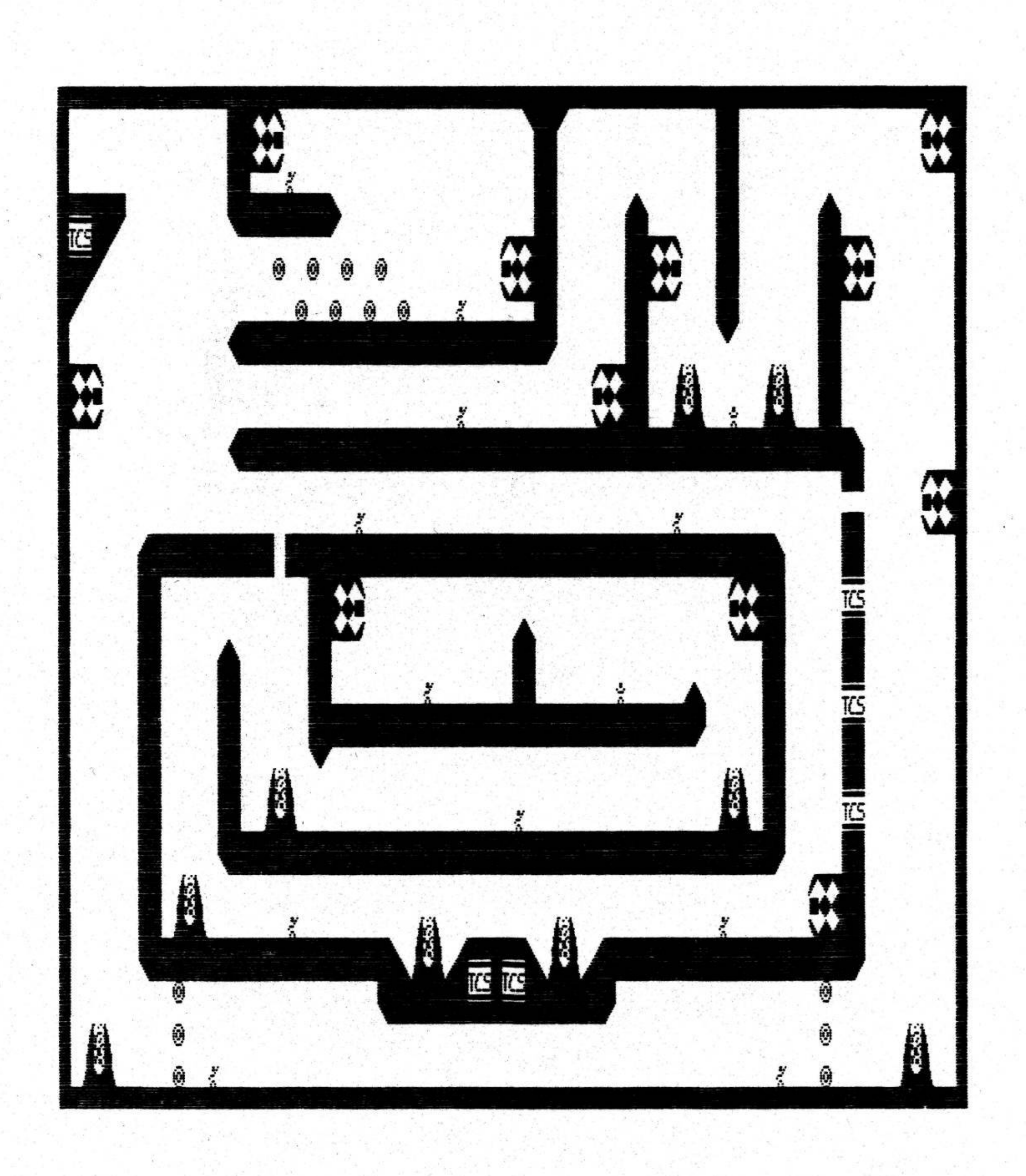
"Bäng-Bäng" ist ein Spiel für zwei Personen, für das die EG2013 Joysticks benötigt werden.

Programmablauf:

Nach dem Einladen erscheint das Titelbild und Sie werden aufgefordert die Namen der beiden Spieler einzugeben.
Um das Spiel anschließend zu starten, drücken Sie irgendeine der Joystick-Tasten.
Es erscheint das Spielfeld - Der Spieler mit dem linken Joystick spielt den Cowboy mit dem grünen Hemd, der mit dem rechten Joystick den mit dem roten Hemd.
Durch Bewegen des Joysticks steuert man seinen Cowboy in die gewünschte Richtung. Durch Drücken einer beliebigen Joystick-Taste wird geschossen.
Sinn des Spieles ist es nun, als erster 1000 Punkte zu erreichen. Für jeden Abschuß des Gegners gibt es 100 Punkte, für jeden Abschuß einer grinsenden Pille 20.
Hat man seinen Gegner getroffen, wird dieser für einige Zeit eingesperrt, so daß man die grinsenden Pillen ungestört abschiessen kann.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> unterbrochen werden.

** C H O P P E R **



Herzlichen Glückwunsch !!!

Sie haben eines der besten und komplexesten Programme von Jürgen Buchmüller für das Colour-Genie EG 2000 erworben. Das Programm läuft nur mit eingebauter 16 K-Byte Erweiterungskarte. Geladen wird das Programm wie folgt:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? CHOP32 (RETURN)

Nach kurzer Zeit erscheint eine Anfangsgrafik. Nach erfolgreichem Laden startet das Programm selbstständig. Bei einem Ladefehler springt der Rechner zu
MEM SIZE ?

Spielbeschreibung:

Dreizehn Ihrer Kameraden, die von scharf schießenden Geschützen bewacht werden, sind in einem von vier riesigen Labyrinthen verstreut. Ihre Aufgabe ist es nun, sie alle wieder einzusammeln. Dazu müssen Sie sie nur mit dem Hubschrauber berühren. Wenn Sie alle dreizehn wieder beisammen haben, ist eine Runde beendet. Sodann kommen Sie in den nächsten Level und zum nächsten Bild.

Die Steuerung geschieht mit Hilfe der Pfeil-(Cursor-)Tasten. Diagonal fliegen können Sie, indem Sie zwei der Richtungen zugleich drücken.
Schießen können Sie indem Sie die Leertaste (Space) festhalten und dann eine oder zwei der Pfeiltasten drücken. Es ist allerdings nicht möglich, nach schräg-oben bzw. nach oben zu schießen.

Um eines der Geschütze zum Schweigen zu bringen, muß der mittlere Teil abgeschossen werden. Wenn Sie ein Geschütz lahmgelegt haben, ist es möglich, daß noch Schüsse übrigbleiben die Ihr Weiterkommen verhindern. In einem solchen Fall sollten Sie zunächst an einer anderen Stelle des Labyrinths weiterarbeiten, da die stehengebliebenen Schüsse erst nach dem Verlust eines Hubschraubers wieder verschwinden.
Im übrigen, verzweifeln Sie nicht an einigen Stellen des Labyrinths ! Auch wenn es nicht so aussieht, Sie kommen an alle Ihre Leute heran !

Das kleinere Bildformat ist wegen der sonst zu geringen Verarbeitungsgeschwindigkeit der Bewegungsabläufe gewählt.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "COLOUR KONG" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

```
READY
>SYSTEM      (RETURN)

*? KONG      (RETURN)
```

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

"Colour Kong" ist ein sehr vielsteitiges Videospiel für das Colour-Genie. Auf einer Seite der Kassette finden Sie ein Version für das Colour-Genie mit 16K RAM, auf der anderen Seite eine Version für 32K RAM.
Die 32K-Version hat eine weitere Spielebene und etliche Details mehr.

Das Spiel wird mit der <S>-Taste gestartet.
Sie sin das kleine Männchen unten links neben dem Ölfaß.
Sie können sich mit den 4 Pfeiltasten bewegen.
<↑> <↓> wirken dabei nur, wenn Sie auf einer Leiter klettern können.
Wenn Sie sie </>-Taste drücken, springt Ihr Männchen in die Höhe. Wenn Sie mit der </>-Taste <←> oder <→> drücken, können Sie auch schräg springen.
Sinn des Spieles ist es nun, bis zu Ihrer Freundin vorzudringen, die ganz oben vom furchtbaren Affen gefangen gehalten wird. Aber oh Schreck, wenn Sie oben sind hat der Affe Ihre Freundin schon wieder höher geschleppt !
Sie müßen nun auf einer weiteren Etage überleben, dabei den den Flammen ausweichen, im richtigen Moment auf einen Aufzug springen u.s.w.
Oben links wird Ihre erreichte Punktzahl angezeigt. In der 32K-Version gibt es noch Fähnchen, Herzchen und Regenschirme, die extra Punkte einbringen.

Zusätzlich sind Sie noch in Zeitdruck: Oben rechts läuft Ihr Bonus ab; ist dieser 0, verlieren Sie eines Ihrer 3 Männchen.

Bei der 32K-Version erscheint auf der 4. Spielebene ein Gerüst. Wenn Sie dort alle grünen, massiven Gerüstblöcke überlaufen oder überspringen, stürzt der Affe ab, und Sie haben eine Runde geschafft !

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> unterbrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachgrafikprogramm "COLROT"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

```
READY
>SYSTEM      (RETURN)

*? COLROT  (RETURN)
```

Während des Ladens erscheinen Programmteile auf dem Bildschirm, dies ist also kein Fehler.
Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

"COLROT" ist ein Programm, das es ermöglicht auf dem Colour-Genie ansprechende Laufschriften (wie es sie auch als Fertiggeräte zu kaufen gibt) zu erzeugen.
Nach dem Start meldet sich das Programm mit "READY". Nun gibt es verschiedene Befehle, die man eingeben kann. Diese seien im folgenden aufgelistet:

<N>: Neustart - Das Programm wird gestartet und alle Texte werden gelöscht.

<T>: Texteingabe - Mit diesem Befehl geben Sie den Text, der als Laufschrift erscheinen soll, ein.
Dieser Text läuft in der Mitte des Bildschirms ab, oben und unten kann noch ein jeweils 10 Zeichen langer, feststehender Text dargestellt werden. Diese beiden Texte werden zuerst eingegeben, dann folgt der durchlaufende Text, der maximal 492 Zeichen lang sein kann.
Bei der Eingabe wird normalerweise klein, mit <SHIFT> groß geschrieben. Durch gleichzeitiges Drücken von <CTRL> und <2>, <3> oder <4> können Sie eine Farbe vorwählen. <2> ist blau, <3> orange und <4> grün.
Wenn Sie <CTRL> und zugleich <1> drücken, können Sie die Invers-Darstellung ein- und ausschalten.
Die Umlaute (ä ö ü ß) bekommen Sie durch gleichzeitiges Drücken von <CTRL> <A>,<O>,<U> bzw. <S>.
Auf <CTRL> <P>, <L>, <@> liegt das Paragraphenzeichen, das Pfundzeichen, sowie das à.

<I>: Intermezzo - Hiermit kann zwischen den einzelnen Textdurchläufen ein grafisches Zwischenspiel eingefügt werden. Als Anzahl reicht hier i.d.R. 1.

<U>: Underline - Dieser Befehl ermöglicht es, zwischen den feststehenden Textzeilen und der Laufschrift Linien zu ziehen. Die Farben werden auch hier mit <2>, <3> oder <4> codiert.

<E>: <u>Editieren</u> - Dieser Befehl ermöglicht es, den eingegebenen Text nachträglich zu ändern.
Mit <SHIFT> <←> oder <→> kann man über den Text wandern. Gibt man neuen Text ein, wird der alte Text überschrieben.
Mit <CTRL> <←> bzw. <→> kann man Text löschen, bzw. Leerzeichen einfügen.

Während der Text durchläuft, kann man durch Drücken von <1>, <2> oder <3> die Durchlaufgeschwindigkeit einstellen.
Der Durchlaufvorgang kann durch gleichzeitiges Drücken von <R>, <S>, <T>, <CLEAR> und <BREAK> gestoppt werden.

COMPOSER

Von CARSTEN SCHMIDT für TCS 1983

Der Composer ist ein Maschinenprogramm , mit dem auf dem Colour-Genie Musikstücke komponiert werden können. Hierbei können sowohl einzelne Noten- und Pausenzeichen programmiert werden wie auch drei- oder zweistimmige Akkorde. Das maximal 230 Zeichen umfassende Musikstück kann auf Band abgespeichert werden bzw. wieder eingelesen werden.

Laden des Programms:

Geben Sie ein:
SYSTEM <RETURN>
C <RETURN>
(Programm lädt)

Es erscheint ein blinkender Kursorblock und ein Fragezeichen. Der Computer fragt hiermit nach der Delay-Zeitbasis für die Play-Routine. Mit der Eingabe wird bestimmt, wie lang ein Ton klingen soll. Wenn sie eine 60, gefolgt von <RETURN> eingeben, ist eine ganze Note etwa 1,3 Sekunden lang. Geben Sie eine 30 ein, klingt eine ganze Note ca. 0,6 Sekunden lang, eine halbe 0,3 Sekunden usw. Drücken Sie <RETURN> ohne eine Eingabe, so klingt eine ganze Note etwa 1,3 Sekunden lang.

Nach der Eingabe mit abschließendem <RETURN> können Sie beginnen! Es erscheinen Notenlinien mit Hilfslinien in unterschiedlichen Farben sowie ein blinkender Kursor.
Es gelten nun folgende Regeln für die Eingabe:

Die <Pfeiltasten> bewegen den Kursor über das Eingabefeld
Mit anhaltendem Druck auf Rechts- bzw. Linkspfeil können Sie zwischen den Bildschirmebenen hin- und herpendeln.

Eingabe der Noten :

<1> ganze Note
<2> halbe Note
<3> viertel Note
<4> achtel Note
<5> sechzehntel Note

Eingabe der Pausenwerte:

<6> ganze Pause
<7> halbe Pause
<8> viertel Pause
<9> achtel Pause

Akkorde werden programmiert, indem maximal drei Noten untereinander gesetzt werden.

<K> Bringt an die Kursorposition das Versetzungszeichen (Kreuz); d.h alle Notenwerte ab diesem Zeichen werden um einen Halbton erhöht.

<T> setzt einen Taktstrich an die Kursorposition. Er dient dazu, die Abschnitte Ihres Musikstücks zu segmentieren. Die wichtigste Funktion des Taktstriches besteht darin, daß er die Funktion des Versetzungszeichens rückgängig macht. (Ab dem Taktstrich werden die Noten wieder als ganze Noten der C-Dur-Tonleiter gespielt.)

<Leertaste> spielt einen Notenwert abhängig von der Kursorposition.

<SHIFT> & <S> speichert Ihr Musikstück auf Band ab.

<SHIFT> & <E> liest ein Musikstück von Cassette ein.

<CLEAR> löscht eine Note bzw. einen Akkord an der Kursorposition.

<SHIFT> & <L> löscht den gesamten Notenspeicher.

<RETURN> spielt Ihr Musikstück ab der Bildschirmebene, wo sich der Kursor befindet bis zum Ende durch. Um das Musikstück ganz durchzuspielen, fahren Sie mit dem Linkspfeil in die erste Bildschirmebene zurück (Erkennbar an einem einzelnen Plotpunkt oben auf dem Schirm) und drücken Sie <RETURN>. Während des Abspielvorgangs werden die gespielten Noten oder Akkorde durch Kreise auf gleicher Höhe dargestellt. Für Halbtöne erscheint zusätzlich ein grüner Kreis.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "DIG-BOY"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? DIGBOY (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Spielverlauf:

Beim Rundgang durch Ihr unterirdisches Reich entdecken Sie, daß sich überall Kobolde und kleine Drachen eingenistet haben. Da diese für Sie sehr gefährlich sind, egal ob sie laufen oder durch die Erde schweben, müßen Sie aufpassen, nicht von ihnen erwischt zu werden. Jedoch ist Ihre Lage nicht hoffnungslos: Pumpen Sie die Störenfriede auf, bis sie platzen. Im aufgepumten Zustand sind sie bewegungsunfähig und ungefährlich. Sie können aber nicht mehrere der Eindringlinge gleichzeitig aufpumpen. Für diesen Fall haben Sie noch eine weitere Möglichkeit: Graben Sie von unten her einen Gang unter einen Fels und gehen Sie dann schnell zur Seite. Einige Augenblicke nachdem keine Erde mehr unter dem Stein ist, fällt dieser hinunter und zermalmt alles, was in seiner Bahn ist. Danach erscheint in der Mitte der oberen Spielfeldhälfte ein Kraftfutterbonus, der Ihnen beim Abholen einen Punktgewinn bringt. Links oben sehen Sie die Ihnen noch verbleibenden Freimännchen. Die rechts oben auf dem Gras wachsenden Blumen zeigen Ihnen die aktuelle Rundenzahl an, wobei eine große Blume für fünf kleine steht.

- Steuerung:
Bewegen der Spielfigur mit den 4 Pfeiltasten; Pumpen mit der Leertaste.

- Punkte:

Kobold:	Aufpumpen	10 Punkte
	mit Fels erschlagen	100 Punkte
Drache:	Aufpumpen	20 Punkte
	mit Fels erschlagen	200 Punkte
Bonus abholen:		500 Punkte

- Strategie:
Wie man aus der Punktetabelle erkennt, bringt das Aufpumpen der Kobolde und Drachen relativ wenig Punkte. Um also schnell ein Freimännchen zu erhalten, sollten man die Störenfriede unter einem Stein lähmen, und sie dann von dem Stein erschlagen lassen. Außerdem sollte jede Runde erst beendet werden, nachdem auch der 3. Bonus abgeholt wurde. Ein Bonus erscheint nur, wenn der vorherige vollständige verschwunden ist, d.h. auch dessen 500 Punkte müßen erloschen sein.

Ein laufendes Spiel kann mit der <CLEAR>-Taste beendet werden.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "DOPPELWURM" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

"Doppelwurm" ist ein Spiel, daß zwei Spieler gegeneinander spielen. Man kann aber auch alleine spielen. Benötigt werden auf jeden Fall die EG2013 Joysticks.

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? DOPPEL (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Nach dem Programmstart geben Sie eine Spielstufe (von 1-9) ein, dies ist auch mit den Joystick-Tasten möglich.
Jeder Spieler steuert seinen Wurm mit seinem Joystick. Sinn des Spieles ist es, möglichst lang zu werden, indem man die gelben Futterkugeln und das Superfutter (Zahlen) frisst.
Man verliert seinen Wurm, wenn man gegen eine Wand oder gegen einen Wurm selbst fährt.
Zum Vergleich wird eine Punktetabelle geführt.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "EAGLE"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? EAGLE (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Das Spiel wird mit der <S>-Taste gestartet. Dies ist auch dann schon möglich, wenn das Titelbild noch aufgebaut wird. Auf dem Bildschirm erscheinen nacheinander verschiedene Arten von Vögeln. Ihre Aufgabe ist es, diese zu vernichten. Sie steuern Ihr Schiff mit <←> und <→>. Schiessen können Sie mit der Leertaste. Mit <SHIFT> wird ein Schutzschild aktiviert. Wenn Sie den Schutzschild aktivieren, bekommen Sie ständig Punkte abgezogen, so daß ein Dauergebrauch nicht in Frage kommt.
Wenn Sie alle verschiedenen Vogelarten erfolgreich bekämpft haben, erscheint ein großes Raumschiff. In diesem Raumschiff befindet sich ein Vogel. Wenn man diesen genau am Kopf trifft, bekommt man 5000 Bonuspunkte.
Alle 10000 Punkte bekommt man ein Bonusschiff.
Die besten Ergebnisse werden in einer Rekordliste festgehalten.
Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> unterbrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "EIS"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? EIS (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Stellen Sie sich vor, Sie sind in einer großen Tiefkühltruhe. Die Kälte ist nicht das Problem, denn Sie sitzen in einem geheizten Raupenfahrzeug. Irgendwo zwischen den blauen Eisblöcken erscheinen nun furchtsame, runde Schneemonster - sie sind die eigentliche Gefahr, denn jeder Kontakt mit Ihnen kostet Sie eines Ihrer drei Fahrzeuge. Sie merken nun, daß Sie Ihr Fahrzeug mit den vier Pfeiltasten steuern können. Wenn Sie sich nun mit Ihrem Schieber an einen Eisblock stellen, hinter dem Platz frei ist, und dann die Leertaste drücken, sehen Sie wie der Eisblock wegrutscht. Jetzt haben Sie Ihre Chance erkannt !
Sie müßen versuchen, die Eisblöcke so ans Rutschen zu bringen, daß Sie ein Schneemonster treffen und es dabei an die Wand drücken. Mit der <RETURN>-Taste können Sie darüber hinaus auch Eisblöcke schmelzen, wenn Sie diese ein paarmal drücken. Neben den blauen Eisblöcken finden Sie noch drei orange Eiskristalle; schieben Sie diese in eine Reihe und Sie erhalten extra Punkte. Unten links zeigt das Programm an, wieviele Monster in der jeweiligen Runde noch erscheinen. Daneben läuft ein Bonus ab ist dieser 0 verlieren Sie ein Fahrzeug, ansonsten wird er am Ende der Runde dem Punktestand zugerechnet.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> unterbrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "ExNimroid"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

```
READY
>CLOAD        (RETURN)
READY
>RUN          (RETURN)
```

Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

ExNimroid ist ein Denkspiel, das gegen den Computer gespielt wird. Die Regel entsprechen dem "NIM" Spiel, was Sie sicher auch schon in der Schule mit Streichhölzern gespielt haben. Dabei gilt es abwechselnd ein oder mehrere Streichhölzer von mehreren Häufchen zu nehmen. Wer das (die) letzte(n) nimmt hat gewonnen. Dabei kann nicht von mehreren Häufchen gleichzeitig genommen werden.

Zuerst fragt der Computer nach der Anzahl der Spielhaufen.
Es können bis zu 5 sein.
Danach wird die Anzahl pro Haufen abgefragt. Diese kann für jede Haufen unterschiedlich sein. (Höchstanzahl 15)
Nun will der Computer wissen ob er beginnen darf, oder Sie anfangen wollen.

Der Computer stellt nun die Spielsteine auf.
Sind Sie am Zug fragt der Computer, von welchem Haufen Sie nehmen wollen. Dabei ist der oberste Haufen, Haufen 1.
Nachdem Sie die entsprechende Ziffer eingegeben haben, will er noch wissen, wieviele Spielsteine Sie von diesem Haufen nehmen wollen. Auf diese Frage geben Sie die entsprechende Zahl ein und drücken <RETURN>.

Hinweise zum Maschinensprachebrettspiel "ExReversic"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? REVER (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

ExReversic ist ein Brettspiel, das gegen den Computer gespielt wird. Die Regeln entsprechen denen des bekannten Brettspiels "Reversi".

Zu Beginn werden Sie aufgefordert, eine Spielstufe zu wählen. Drücken Sie hierzu <1>,<2> oder <3>. Bei <3> spielt das Programm am besten.

Dann fragt das Programm "Wer beginnt?". Drücken Sie nun entweder <C> für Computer oder <I> für "ich".

Nun kann das Spiel beginnen!
Sie spielen mit den grünen Spielsteinen mit einem freundlichen Gesicht, der Computer mit den blauen, unfreundlichen. Sie müßen Ihren Stein immer so setzen, daß Sie mit diesem und einem beliebigen anderen Ihrer Steine Steine des Computers einschließen. Dieses Einschließen gilt in alle Richtungen, also auch schräg. Die eingeschlossenen Steine des Gegners werden dabei zu eigenen Steinen.
Ziel des Spieles ist es, am Ende die meisten Steine auf dem Brett zu haben.

Sie geben Ihren Zug einfach dadurch ein, daß Sie zuerst die Zahl und dann den Buchstaben des gewünschten Feldes drücken. Es kann zu Spielsituationen kommen, wo Sie keinen Stein setzten können, d.h. Sie müßen passen. Drücken Sie in diesem Fall <SHIFT><N>.
Mit <SHIFT><Z> können Sie den letzten Zug zurücknehmen.
Mit <SHIFT><E> kann ein laufendes Spiel beendet werden.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "HEKTIK" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1982 TCS

- Laden des Programms:

  READY
  >SYSTEM (RETURN)

  *? HEKTIK (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Sie starten das Spiel mit der (S)-Taste. Es erscheint ein sechsstöckiges Gerüst. Sie sind der kleine Mann auf der untersten Ebene. Gleichzeitig starten links oben Ihre grünen Verfolger. Sie können Ihr Männchen mit den vier Pfeiltasten steuern. Die Aufwärts- u. Abwärtspfeiltasten werden zum Klettern auf einer der Leitern benutzt.
Durch Drücken der Leertaste können Sie, außer auf der untersten Ebene, ein Loch in den Boden hauen.
Sinn des Spieles ist es nun, die Löcher so zu schlagen, daß die Verfolger durch sie hindurch fallen. Sie selbst können auch durch ein Loch fallen Ihnen geschieht dabei jedoch nichts. Wenn Sie die Leertaste mit der (SHIFT)-Taste gemeinsam drücken, können Sie geschlagene Löcher wieder verschliessen. Ihre Punktzahl ergibt sich aus der Zahl der abgestürzten Verfolger, sowie aus einem Bonus, der unten abläuft und der Ihrem Punktestand zugerechnet wird, wenn Sie einen Durchgang geschafft haben. Ferner taucht auf der zweiten Etage von Zeit zu Zeit ein Sonderbonus auf, den Sie beim Überlaufen kassieren.

Mit der Zeit werden Ihre Verfolger immer schneller, und es werden auch immer mehr (bis zu sechs).
Darüber hinaus können sie bei fortgeschrittenem Spiel immer öfter geschlagene Löcher verschliessen, ohne dabei abzustürzen. Sie haben das Spiel verloren, wenn Ihre Männchen dreimal von den Verfolgern erwischt wurde.

Die neun besten Ergebnisse werden in einer Rekordliste festgehalten.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von (BREAK) und (CLEAR) abgebrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "JOKER-POKER"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? POKER (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

Mit "Joker-Poker" können Sie mit Ihrem Colour-Genie pokern!
Dabei wird nach den üblichen Regeln gespielt, mit der Ausnahme das der Computer nur die grosse und die kleine Strasse erkennt, nicht aber eine sog. Corner-Street.
Wie das Spiel bedient wird, sei im folgenden kurz aufgeführt.

Zuerst werden vom Computer je 5 Karten ausgeteilt und Ihre Karten werden aufgedeckt. Der Mindesteinsatz ist 5.-, dieser wird zu Beginn jeder Runde automatisch gesetzt.
Manchmal beginnt der Computer das Spiel, manchmal fangen Sie an. Sind Sie an der Reihe, haben Sie 4 verschiedene Möglichkeiten, die Sie mit Aufwärts- u. Abwärtspfeil und anschließendem Drücken der <RETURN>-Taste anwählen können:

1.) Passen: Sie geben auf, und der jeweilige Pot geht an den Computer.

2.) Karten: Zweimal in einem Spiel können Sie beliebig viele Karten ablegen, für die Sie dann neue ausgeteilt bekommen. Um eine Karte abzulegen, drücken Sie sooft die Links- bwz. Rechtspfeiltaste, bis der weiße Cursor unter der Karte steht. Drücken Sie dann <RETURN>. Sollten Sie sich vertan haben, können Sie durch nochmaliges Drücken die Karte wieder umdrehen. Haben Sie alle Karten ausgewählt, fahren Sie mit dem Cursor über eine Karte am Rand hinaus (im Anzeigefeld unter den Karten erscheint "beendet") und drücken Sie <RETURN>.
"Karten" kostet Sie den letzten Einsatz.

3.) Sehen: Es wird nocheinmal der letzte Einsatz gesetzt und der Computer deckt seine Karten (rot) auf.
Der Pot geht an den Spieler mit dem besseren Blatt.

4.) Einsatz: Hiermit können Sie zwischen 5.- und 25.- setzen.
Wieviel Sie setzten, wählen Sie mit der Aufwärts- bzw. Abwärtspfeiltaste.
Gesetzt wird, wenn Sie <RETURN> drücken.

Gewonnen hat derjenige, der als erster mehr als 999.- hat.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "LUNAR LANDER" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? LUNAR (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch. Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?" Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Spielablauf:

Je nachdem, ob Sie das Spiel mit der Tastatur oder mit den EG 2013 Joysticks steuern wollen, drücken Sie zu Beginn <T> oder <J>. Von den beiden Joysticks wird der linke benutzt.
Es erscheint dann Ihre Landekapsel. Die Kapsel wird mit 3 Düsen gesteuert - eine Hauptdüse unten und zwei Düsen links und rechts. Bei Steuerung über die Tastatur feuern Sie diese mit Aufwärts- bzw. Links- u. Rechtspfeiltaste. Bei Steuerung über die Joysticks wird durch Drücken Sie irgendeine der Joystick-Tasten, um die Hauptdüse zu feuern. Mit dem Steuerknüppel aktivieren Sie die Seitendüsen.
Sinn des Spieles ist es nun, möglichst viele Punkte dadurch zu erreichen, daß Sie auf möglichst vielen blauen Plateaus landen. Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihnen der - unten als Balken angezeigte - Treibstoff ausgeht. Jeder "Crash" mit der Oberfläche kostet zusätzlich Treibstoff. Nach jeder Landung wird das Spiel durch Drücken von <RETURN> bzw. einer Joystick-Taste fortgesetzt. Ihre einzige Hilfe ist ein Treibstoffdepot, in dem Sie auftanken können. Aber Vorsicht: Die Abdeckung des Treibstofflagers öffnet und schließt sich periodisch!
Ein laufendes Spiel kann mit <BREAK> u. <CLEAR> beendet werden.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "Madtree"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? MADTRE (RETURN)

Nach dem Einlesen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie.

- Das Spiel:

Der Spieler ist ein kosmischer Gärtner und muß eine Kolonie extrem wertvoller Blumen, die "Madtrees" versorgen. Diese waren früher einmal Bäume, aber im Laufe der Evolution sind sie stark geschrumpft. Der Spieler gehört einer Rasse bienenähnlicher Flugwesen an, und wer sollte sich besser als Gärtner eignen?
Wenn der Spieler durch drücken der <S> - Taste den Job angenommen hat, wird er feststellen, das es garnicht so einfach ist, die biologisch kompliziert aufgebauten Blumen richtig zu versorgen; es ist nämlich erforderlich, sie andauernd zu bestäuben. Dazu muß der Spieler auf eine der beiden großen Mutterblumen an den Rändern fliegen und dann auf einem der kleineren Madtrees landen.
Wenn ein Madtree ungefähr eine halbe Minute unbestäubt bleibt, geht er ein. Wenn alle bis auf drei Madtrees engegangen sind, ist das Spiel zu Ende.
Allerdings muß der Gärtner noch auf eine weitere Eigenschaft der Madtrees aufmerksam gemacht werden:
Solange sie bestäubt sind, schießen sie ständig Samen in die Höhe. Schlecht für den Gärtner, wenn er von so einem ziemlich massiven Ding getroffen wird. Dies kann er nur viermal vertragen, dann ist das Spiel zu Ende.
Bei etwa 1000 Punkten beginnt der der erfreuliche Teil: Man kann ernten. Anstelle der Blüten erscheinen jetzt auf den Madtrees die zu erntenden Früchte. Man bekommt sie durch einfaches Überfliegen. Ach ja - hin und wieder kommt ab 5000 Punkten eine Dünger-Nuß angeschwebt.
Wenn man sie auffängt, gibt es Bonus-Punkte. Aber eine der schlimmsten Gefahren ist der Spaltpilz. Wenn er den Boden berührt, geht die gesamte Pflanzung ein, also: unterfliegen und auffangen! Und kommen Sie nicht an die Fliege... - Vorsicht, wenn die Mutterblumen sich schließen!
Werden Sie je ein kosmischer Obergärtner? Es gibt nur einen Weg um die Antwort zu erfahren: Drücken Sie <S> und nehmen Sie den Job an!

- Steuerung:
Pfeiltasten zum Steuern der Biene
<RPT> um das Spiel "einzufrieren"
<RETURN> um es nach dem Einfrieren wieder zu starten
<BREAK> & <CLEAR> um das Spiel abzubrechen.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "MAMPF"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? MAMPF (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Sie starten das Spiel durch Drücken einer Taste von (1) bis (9). Damit wählen sie gleichzeitig die Spielgeschwindigkeit. (1) ist die höchste Spielgeschwindigkeit, (9) die niedrigste.
Nach Eingabe der Geschwindigkeit kann das Spiel beginnen!
Sie finden sich in einem Irrgarten. Sie selbst sind die kleine gelbe Figur. Die Steuerung geschieht mit den 4 Pfeiltasten. Ihre Aufgabe ist es nun, alle Punkte im Labyrint zu fressen. In der Mitte schwärmen nun aber vier Mampfmänner aus! Jede Berührung mit diesen ist tötlich.
Nur wenn Sie einen der vier roten Punkte in den äußeren Ecken fressen, verwandeln sich die Mampfmänner - sie werden blaß und machen ein trauriges Gesicht. Jetzt können Sie sie fressen. Nach einiger Zeit jedoch nehmen die Mampfmänner wieder ihre alte Gestalt an, so daß die Gefahr erneut besteht. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie 3 Ihrer Figuren verloren haben.
Je länger Sie spielen, desto kürzer wird die Zeit, in der Sie die Mampfmänner fressen können. Außerdem wird das Spiel immer schneller.
Zur Punktewertung: Ein Punkt bringt einen Punkt,
ein Eckpunkt fünf Punkte und
ein Mampfmann 20/40/80/160 Punkte.
Für höhere Spielgeschwindigkeiten, wird am Anfang ein Bonus gegeben.
Die fünf besten Ergebnisse werden in einer Rekordliste festgehalten.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von (BREAK) und (CLEAR) abgebrochen werden.

Mau-Mau

Ein Kartenspielprogramm für das EG2000 Colour-Genie

Geschrieben von Carsten Schmidt & Kalle Braun

Laden von Mau-Mau:

Schließen Sie Ihr Colour-Genie an den Cassetten-Recorder an.
Legen Sie die Cassette ein und spulen Sie sie ggf. zurück.
Halten Sie (MOD/SEL) gedrückt und schalten Sie Ihr Colour-Genie an.
Drücken Sie (RETURN).
Geben Sie CLOAD ein und drücken Sie die PLAY-Taste an Ihrem Rekorder.
Drücken Sie nun (RETURN).
Während des Ladevorganges müssen wie üblich zwei Sternchen blinken. Für genauere Ladeinstruktionen siehe das beiligende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie". Ist das Programm geladen, geben Sie RUN, gefolgt von (RETURN) ein.

Regeln von Mau-Mau:

Am Anfang des Spieles teilt der Computer die sieben Karten aus.
Die oberste Karte liegt rechts in der Mitte.
Es gelten folgende Regeln:
- Auf ein As oder eine Acht darf nochmals abgelegt werden.
- Es gilt: Farbe auf Farbe, Zahl auf Zahl.
- Wird eine Sieben abgelegt, kann der Gegenspieler durch Bedienen einer Sieben die Anzahl der zu ziehenden Karten um zwei erhöhen. Kann der Gegenspieler keine Sieben bedienen, muß er soviele Karten ziehen, wie durch die schon abgelegte Anzahl der Siebener festgelegt wurde.
- Wer einen Buben ablegt, darf sich eine Farbe wünschen.
- Es gewinnt, wer als Erster alle Karten abgelegt hat.

Spielverlauf von Mau-Mau:

Anmerkung: Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde für die Farbe Kreuz nicht das auf der Tastatur vorhandene Kreuzsymbol verwendet, sondern ein deutlich als solches erkennbares Kreuz.

Der Computer teilt aus. Immer wenn Sie am Zug sind, meldet sich der Rechner rechts unten auf dem Bildschirm mit 'Dein Zug' und ein Stück des oberen Randes der ersten Karte blinkt. Die Karte, an deren Rand das Stück blinkt, kann mit der Links- oder der Rechtspfeiltaste bewegt werden. Sobald die Karte blinkt, die Sie ablegen wollen, drücken Sie (RETURN). Die Karte wird gelegt. Sobald Sie gemäß den Regeln nicht mehr ablegen können, ist der Rechner am Zug. Wollen Sie eine Karte ziehen, drücken Sie die Hochpfeiltaste. Sie bekommen dann eine neue Karte zugeteilt. Dies geht allerdings nur einmal pro Zug. Wenn auch die gezogene Karte nicht paßt, ist der Rechner am Zug. Haben Sie einen Buben gelegt, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm eine Tabelle der vier Farben. Drücken Sie die zugehörige Ziffertaste, um eine Farbe auszuwählen. Falls Sie oder der Rechner alle Karten abgelegt haben, wird angezeigt, mit wieviel Punkten Sie bzw. der Rechner gewonnen haben.

Hierbei gilt:

Sieben, Acht & Neun	: Null Punkte
Zehn	: Zehn Punkte
Bube	: Zwei Punkte
Dame	: Drei Punkte
König	: Vier Punkte
As	: Elf Punkte

Spielstrategie des Programms:

Dieses Kapitel soll erfahrenen Programmierern dabei helfen, das Programm zu verstehen. Es ist zum Verständnis des Spiels nicht notwendig.

Das Programm berechnet sämtliche möglichen Zugfolgen und ordnet diesen eine bestimmte Punktzahl zu.
Die Zugfolge, welche die höchste Punktzahl erbringt, wird ausgewählt und abgelegt. Die Punktzahl errechnet sich folgendermaßen:

Sieben	: 1 Punkt (falls schon eine Sieben oben liegt, 20 Punkte)
Acht	: 2 Punkte
Neun	: 3 Punkte
Bube	: 4 Punkte
Dame	: 5 Punkte
König	: 6 Punkte
Zehn	: 7 Punkte
As	: 8 Punkte

Dazu kommt die Anzahl der auf einmal ablegbaren Karten.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "MAUSI"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

  READY
  >SYSTEM (RETURN)

  *? MAUSI (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Das Spiel wird durch Drücken der <RETURN>-Taste gestartet. Sinn des Spieles ist es, eine Maus, die Sie steuern, durch einen Regenschauer zu führen. Auf der linken Seite des Bilschirms befindet sich der Startpunkt der Maus, auf der rechten Seite das Käselager. Es gilt, möglichst viele Käsestücke heimzubringen.
Die Regentropfen (Saurer Regen) sind tödlich für die Maus. Sie kann gegen die Tropfen einen Regenschirm aufspannen. Dieser hält nur einen Tropfen ab. Außerdem gibt es Schutzwälle, die durch jeden Tropfen kleiner werden. Als Bonus gibt es von Zeit zu Zeit einen neuen Schutzwall.
Als weiteren Feind hat die Maus eine Spinne, die bei fortgeschrittenen Spiel erscheint. Gegen sie hilft nur, sich eine passende Stelle zu suchen, die die Spinne überspringt.

Die Steuerung der Maus erfolgt durch die Tasten <←>,<→>
Das Aufspannen des Regenschirmes erfolgt durch die Taste <1>.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "METEOR" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- **Laden des Programms:**

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? METEOR (RETURN)

Nach dem Einladen wird das Programm automatisch gestartet.

Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour Genie".

- **Programmablauf:**

Sie starten das Spiel mit der (S)-Taste.
In der Mitte des Bildschirms erscheint Ihr grünes Raumschiff.
Sie befinden sich in einem Meteoritenfeld - Ihre Mission ist es, möglichst viele der blauen Meteoriten zu zerstören.

Sie steuern Ihr Schiff mit folgenden Tasten:

Schiff im Uhrzeigersinn drehen:	(↓)-Taste
Schiff gegen den Uhrzeigersinn drehen:	(↑)-Taste
Feuern:	(→)-Taste
Beschleunigen in Schussrichtung:	(←)-Taste
Hyperspace	Leertaste

(Das Schiff verschwindet und erscheint an einer zufälligen anderen Position)

Wenn Sie einen großen Meteor treffen, spaltet sich dieser in zwei kleinere Stücke, die bei einem Treffer ebenfalls in zwei Teile zerfallen - Erst diese Meteore können dann endgültig durch einen Treffer zerstört werden.
Ferner gibt es kleine Sterne, die sich langsam, aber sicher Ihrem Schiff nähern.
Jede Berührung mit einem Meteor oder einem Stern kostet Sie ein Raumschiff.
Eine weitere Gefahr für Ihr Schiff ist das UFO, das von Zeit zu Zeit erscheint und Ihr Schiff beschiesst.
Beachten Sie, daß Sie mit Ihrem Schiff in mehr Richtungen schiessen und fahren können, als durch das Schiff angezeigt wird.

Ihre Treffer werden folgendermaßen gewertet:

Großer Meteor	10 Punkte
Mittelgroßer Meteor	20 Punkte
Kleiner Meteor	50 Punkte
Stern	80 Punkte
Ufo	200 Punkte

Bei 10000 Punkten gibt es ein Freiraumschiff.
Die zehn besten Ergebnisse werden in einer Rekordliste festgehalten.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken der (BREAK) u. (CLEAR)-Taste abgebrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "MOTTEN"
für das EG2000 Colour-Genie   (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM   (RETURN)

*? MOTTEN   (RETURN)

Nach dem Einladen starten das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?".
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour Genie".

- Programmablauf:

Sie starten das Spiel mit der (S)-Taste.
Auf dem Bildschirm erscheint eine Kolonne Motten.
Ihre Aufgabe ist es nun, diese abzuschiessen. Die Motten schiessen jedoch zurück und setzen zu blitzartigen Sturzflügen an. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto öfter werden Sie beschossen.

Sie steuern Ihre Kanone mit folgenden Tasten:
Kanone nach links bewegen: (←)-Taste
Kanone nach rechts bewegen: (→)-Taste
Feuern: Leertaste

Ihre Punktzahl errechnet sich aus der Zahl der abgeschossenen Motten plus 10 mal die Trefferquote. Die Trefferquote gibt an, wieviel Prozent Ihrer Schüsse getroffen haben.

Bei 1500, 3000 und 6000 Punkten gibt es eine extra Kanone.
Die fünf besten Ergebnisse werden in einer Rekordliste festgehalten.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von (BREAK) und (CLEAR) abgebrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachemusikprogramm "MUSIK" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY

>SYSTEM (RETURN)

*? MUSIK (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?".
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour Genie".

Viel ist zu dem Programm "Musik" nicht zu sagen, denn das allermeiste erledigt das Colour-Genie selbst, indem es Ihnen aus einer Reihe von Musikstücken eine beliebige Kombination vorspielt. Alles was Sie tun müssen, ist die Reihenfolge vorzuwählen, sich zurückzulehnen und zuzuhören.

Von den 6 Musikstücken wählen Sie eines an, indem Sie die jeweilige Nummer eingeben. Wenn Sie eine Nummernfolge eingeben, werden die jeweiligen Stücke hintereinander gespielt.
Durch Drücken der <RETURN>-Taste wird die Wiedergabe gestartet.
Drücken Sie zu Beginn die Leertaste, werden alle Stücke hintereinander gespielt.

Durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> kann die Wiedergabe jederzeit abgebrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "NETZO"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? NETZO (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Das Spiel wird mit der <S>-Taste gestartet. Wenn man anschließend <SHIFT> gedrückt hält, bis das 1. Spielfeld fertig ist, ist das Spiel extra schnell.
Der Spieler muß mit seiner "Malerrolle" die 15 verschiedenen Spielfelder anmalen, die im Spiel enthalten sind. Dazu muß er das auszumalende Rechteck umfahren, und dann noch einmal über die Oberkante des jeweiligen Rechtecks fahren. Der Zwischenraum wird dann ausgefüllt und je nach Grösse des ausgefüllten Raumes bekommt der Spieler Punkte. Hat der Spieler ein ganzes Spielfeld angemalt, bekommt er noch Bonuspunkte (Je schneller man ein Feld geschafft hat, desto mehr Bonus gibt es). Je nach Stufe sind aber auch noch "Schwämme" auf dem Spielfeld. Sobald der Spieler mit seinem Pinsel an einen dieser Schwämme kommt, wird der Pinsel unbrauchbar und ist damit verloren. Wenn man vier Pinsel verloren hat, ist das Spiel zuende. Es gibt 3 verschiedene Typen von Schwämmen, und wieviele auf dem Spielfeld sind, hängt davon ab, wieviele Punkte der Spieler hat. Manchmal lässt sich ein Rechteck durch fahren auf der Oberkante nicht anmalen, obwohl es schon ganz umrundet wurde. Dies ist auf den störenden Einfluss der Schwämme zurückzuführen. In diesem Fall muß das Rechteck noch einmal umfahren werden. Eine Hilfe für den Spieler sind die "Mieper". Das sind kleine, sich drehende Striche, die manchmal im Spielfeld erscheinen und wieder verschwinden. Kann der Spieler seine Malerrolle über einen Mieper führen, kann er für den Rest des aktuellen Spielfeldes ungefährdet alle Schwämme überfahren. Außerdem kann der Spieler noch 2500 Extrapunkte bekommen, wenn er über einen (ebenfalls manchmal erscheinenden) Farbtopf fährt.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken <BREAK> u. <CLEAR>-Tasten unterbrochen werden.

Hinweise zum Maschinensprachemusikprogramm "ORGEL"
für das EG2000 Colour-Genie   (c) 1982 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM   (RETURN)

*? ORGEL   (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?".
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour Genie".

Auf dem Bildschirm sehen Sie zwei Orgelmanuale, deren Tasten durch die entsprechenden, auf dem Bildschirm angezeigten, Computertasten betätigt werden.

Für jedes Manual kann separat eine Verzögerung (DELAY) bestimmt werden, d.h., daß ein gespielter Ton nicht sofort nach dem Loslassen der entsprechenden Computertaste aufhört, sondern innerhalb dieser Verzögerungszeit abschwillt. Je größer der angezeigte Wert ist, desto länger klingt der Ton nach.
Die Werte werden durch die angezeigten Tasten geändert.
Ebenso kann die Geschwindigkeit des Schlagzeugs verändert werden.
Die Wahl der Rhytmen erfolgt durch die (RETURN)-Taste. Wichtig ist dabei, daß diese Taste nur extrem kurz betätigt wird, um einen anderen Rythmus zu bekommen. Bei den Rythmen handelt es sich um Marsch (4/4) und Walzer (3/4). Bei nochmaligem Drücken von (RETURN) wird die Schlagzeugbegleitung abgestellt.

Die Verzögerung des oberen Manuals wird weniger mit der Linkspfeiltaste, mehr mit der Rechtspfeiltaste. Die Verzögerung des unteren Manuals wird weniger mit der Aufwärtspfeiltaste, mehr mit der Abwärtspfeiltaste.
Der Rhytmustakt wird schneller mit der (RPT)-Taste, langsamer mit der (CTRL)-Taste.

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "PANIK"
für das EG2000 Colour-Genie   (c) 1982 TCS

- Laden des Programms:

  READY
  >SYSTEM   (RETURN)

  *? PANIK   (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?".
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour Genie".

- Programmablauf:

"Panik" ist ein Spiel für zwei Personen, die gegeneinander spielen.
Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu starten.
Drücken Sie die (T)-Taste, so wird das Programm über die Tastatur gesteuert.
Wenn Sie die EG2013 Joysticks angeschlossen haben, können Sie auch mit diesen das Spiel steuern - In diesem Fall drücken Sie zum Spielstart die (J)-Taste.
Anschließend erwarted das Programm eine Festlegung der Spielgeschwindigkeit. Dazu drücken Sie eine der Tasten von (0) bis (9). (0) ist die höchste Spielgeschwindigkeit (Bei dieser Geschwindigkeit hat das Programm seinen Namen wirklich zu Recht); (9) ist die niedrigste Spielgeschwindigkeit. Nach Eingabe der Spielgeschwindigkeit fragt das Programm noch die Namen der beiden Spieler ab.
Anschließend kann das Spiel beginnen!
Der linke Spieler zieht auf dem Bildschirm eine grüne Linie, der rechte Spieler eine orange Linie.
Sinn des Spieles ist es nun, seine Linie so zu ziehen, daß der Gegner blockiert wird, d.h. daß er seine Linie gegen die Wand, gegen seine Linie oder gegen die gegnerische Linie steuern muß.
Ein Kreuzen der Linien ist nur dann möglich, wenn beide exakt zur gleichen Zeit in einem Punkt zusammentreffen.
Je nachdem, wie hoch Sie die Spielgeschwindigkeit gewählt haben, ist "Panik" eher ein Reaktions- oder ein Strategiespiel.
Wenn Sie mit Tastatur spielen, werden folgende Tasten benutzt:

Linker Spieler	Rechter Spieler
oben (W) links (A) (S) rechts (Z) unten	oben (@) links (;) (-) rechts (/) unten

Bei Steuerung über die Joysticks, bewegt jeder Spieler seinen Steuerknüppel in die gewünschte Richtung. Dabei sollte man seinen Steuerknüppel eindeutig in die gewünschte Richtung bewegen, so daß das Programm keine falschen Richtungen wählt.
Zu erwähnen ist noch, daß sich bei Steuerung über Joysticks die Spielgeschwindigkeit etwas mit der eingeschlagenen Richtung ändert, da der Computer zur Ermittlung verschiedener Joystick-Positionen unterschiedlich lang braucht.
Nach jeder Runde gibt das Programm den aktuellen Spielstand an.
Zu diesem Zeitpunkt können Sie durch Drücken der (BREAK)-Taste auch das Endergebnis abrufen.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "PANZERKAMPF"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? PANZER (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Panzerkampf ist ein Spiel für zwei Personen. Sie brauchen dazu die EG2013 Joysticks und ein Colour-Genie mit 32K RAM.

Gestartet wird das Spiel mit der <S>-Taste.
Auf dem Bildschirm erscheint nun die Kampfzone. Der Spieler, der den linken Steuerknüppel bedient, fährt den orangen Panzer, der am Anfang auf der linken Seite steht, der zweite Spieler fährt den rechten Panzer.
Wenn Sie Ihren Steuerknüppel nach links oder rechts bewegen, dreht sich Ihr Panzer. Drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne oder hinten, fährt Ihr Panzer vorwärts bzw. rückwärts.
Schiessen können Sie mit einer beliebigen Taste des Keypads.
Man hat jedoch immer nur einen Schuss gleichzeitig.
Beachten Sie, daß der orange Panzer die orangen Hindernisse durchfahren kann und der blaue Panzer die blauen Hindernisse.
Eine Berührung mit der feindlichen Farbe oder mit der Wand oder eine Miene zerstört den Panzer, und man hat eine Spielrunde verloren.
Mit der Links- bzw. Rechtspfeiltaste können Sie 3 verschiedene Kampffelder wählen.
Durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> wird der oben angezeigte Spielstand gelöscht.

Hinweise zum Mathematikprogramm "PLOTTER" für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

```
READY
>CLOAD          (RETURN)

READY
>RUN            (RETURN)
```

Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour Genie".

Anwendung:
Das "Plotter"-Programm bietet Ihnen die Möglichkeit, eine oder zwei mathematische Funktionen einzugeben. Diese werden dann farbig auf dem Bildschirm gezeichnet. Beim Zeichnen wird ein Verfahren gewählt, das die Auflösung schrittweise erhöht.
In die Zeichnung wird ein skaliertes Koordinatensystem eingebracht.
Außerdem kann eine Wertetabelle erstellt werden.

Programmablauf:
Nach Starten des Programms mit "RUN" erscheinen auf dem Bildschirm verschiedene Werte.
(Wie man die einzelnen Werte ändern kann, wird dann anschließend erklärt.)

1.) Definitionsbereich für X: X1 bis X2
Diese Werte geben den Bereich an, in dem die Funktion(en) gezeichnet werden. X1 und X2 sind 2 Zahlen - das Programm zeichnet die Funktion(en) von X1 bis X2.
X1 und X2 sind auf -6 und 6 voreingestellt.

2.) Angabe über den Wertebereich der Zeichnung:
Hier gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten:
- Sie geben den Wertebereich an, der für das Koordinatensystem übernommen werden soll. Der Computer zeigt in diesem Fall die vorgegebenen Werte an.
- Das X/Y Verhältnis wird mit 1/1 vorgegeben
In diesem Fall können Sie den Y- Wert bestimmen, den der Computer in die Mitte des Bildschirms zeichnen soll.

3.) Angabe der Extremwerte der Funktion(en):
Der Computer berechnet laufend Funktionswerte der beiden Funktionen und speichert die größten und kleinsten Funktionswerte ab (Extremwerte). Diese werden außerdem auf dem Bildschirm angezeigt.

4.) Anschliessend folgen die beiden Funktionsgleichungen.

5.) Tabelle der Tasten, die Sie drücken müssen, um die einzelnen Werte zu ändern.

Tastenbelegung und Eingabe neuer Werte:
(F1) und (F2): Mit (F1) wird die 1. Funktion gezeichnet und mit (F2) die 2. Funktion.

(F3): Mit (F3) werden beide Funktionen gezeichnet.

Anmerkung: Wird zusätzlich zu den Tasten (F1) - (F3) die (SHIFT)-Taste gedrückt, so wird die 1. Darstellungsweise (Bestimmung des Wertebereiches durch 2 Werte) gewählt und die berechneten Extremwerte für die Begrenzung des Wertebereiches benutzt. Wenn man ausserdem noch die (RETURN)-Taste drückt, so wird kein neues Koordinatensystem aufgebaut, sondern die Funktion(en) zusätzlich in das letzte Koordinatensystem eingetragen.

(F4) und (F8): Wenn Sie die (F4)-Taste drücken, können Sie die 1. Funktionsgleichung ändern. Dazu geben Sie die Gleichung so ein, wie Sie es vom Basic her gewohnt sind. Y steht dabei links vom Gleichheitszeichen und ist die Variable, der der errechnete Wert zugewiesen wird. Auf der rechten Seite steht der zu errechnende Ausdruck, wobei X die sich ändernde Variable ist. Hierzu ein Beispiel: Y=SIN(X) zeichnet eine Sinuskurve. Neben den üblichen Basic-Befehlen hat das Plotter-Programm noch eine Besonderheit. Benutzt man das #-Zeichen in einer Funktionsgleichung, wird der positive und negative Wert des folgenden Ausdrucks gezeichnet. Auch hierzu ein Beispiel: Y=#SQR(225-X*X) zeichnet einen Kreis mit Radius 15. Die zweite Funktion kann auf gleiche Weise geändert werden. Hierzu drücken Sie die (F8)-Taste. (F8) bedeuted, daß Sie (SHIFT) und (F8) drücken.

(X): Mit (X) können Sie den Bereich einstellen, in dem die Funktion(en) gezeichnet wird.

(Y): Mit (Y) wird je nach Darstellungsart der Wertebereich für den Graphen (2 Werte), oder der Y-Wert, um den das Koordinatensystem aufgebaut werden soll, eingegeben.

(D): Mit (D) wird die Darstellungsweise (s. o.) geändert.

(Leertaste): Mit der Leertaste rufen Sie die Wertetabellenunterroutine auf.

Abschließend noch einige Worte zur Skalierung der Achsen: Wenn Sie einen Defintionsbereich eingegeben haben, kann es sein, daß der Computer den Definitionsbereich etwas vergrößert, um die Achsen besser beschriften zu können. Die Funktion wird allerdings nur im eingegeben Defintionsbereich berechnet. Zahlen, die in Dezimalschreibweise länger als drei Zeichen sind (z.B. .001, 5000) werden nicht mehr eingezeichnet.

Erstellung einer Wertetabelle:
Die Wertetabellenunterroutine wird vom Hauptprogramm durch Drücken der Leertaste aufgerufen.
Der Computer gibt Ihnen folgende Angaben:

Definitionsbereich: X1 bis X2
Die Werte geben den Bereich an, den der Computer zur Berechnung der Wertetabelle benutzen soll. Er beginnt mit X1 und erhöht den den X-Wert so lange um einen bestimmten Wert, bis der errechnete X-Wert größer als X2 ist.
(Wenn Sie X1 oder X2 ändern wollen, so müssen Sie durch Drücken der Leertaste zum Hauptprogramm zurückkehren und dort den Definitionsbereich ändern. Anschließend können Sie durch erneutes Drücken der Leertaste das Unterprogramm wieder aufrufen.)

Anzahl der Stellen vor (nach) dem Komma:
Diese Angaben informieren Sie über das Format der Werte in der Wertetabelle.

Danach folgt eine Kurzzusammenfassung der Befehle der Wertetabellenunterroutine:

(F1) und (F2): Mit (F1) wird eine Wertetabelle von der 1. Funktion, mit (F2) eine Wertetabelle der 2. Funktion erstellt.

(F3) Mit (F3) wird eine Wertetabelle von beiden Funktionen erstellt.

Anmerkung: Ist ein Funktionswert nicht definiert oder zu groß (bzw zu klein für den Computer), so kennzeichnet er diese durch einen Strich.
Ist der Wert für das angegebene Format zu klein oder zu groß, so wird dises durch ein "<" oder ">" angezeigt. In diesem Fall muß man das Ausgabeformat ändern (mit (K)).
Die Ausgabe der Wertetabelle kann beim Ausgeben durch Drücken der Leertaste abgebrochen werden.

(D) Mit (D) können Sie die Differenz zwischen zwei X-Werten (s.o.) ändern.

(K) Mit (K) können Sie das Ausgabeformat in der Wertetabelle ändern (s.o.).

Mit der Leertaste kehren Sie wieder zum Hauptprogramm zurück.

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "SAUG"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? SAUG (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

"Saug" ist ein Spiel, das wahlweise mit Tastatur oder mit den EG2013 Joysticks gespielt werden kann.

- Programmablauf:

Nach dem Einladen erscheint das Titelbild, durch Drücken von <J> wie Joysticksteuerung oder <T> wie Tastatursteuerung wird das Spiel gestartet.
Sie sind der Mann oben links mit dem Sauggerät.
Sie sollen nun mit Ihrem Saugrüssel, den Sie mit den vier Pfeiltasten oder mit dem linken Joystick steuern, möglichst viele der blauen Würmer einsaugen.
Ein roter Wurm darf auf keinen Fall angesaugt werden. denn dies kostet Sie einen Sauger.
Das hüpfende, lilafarbene Tier, das von Zeit zu Zeit erscheint, bringt extra Punkte.

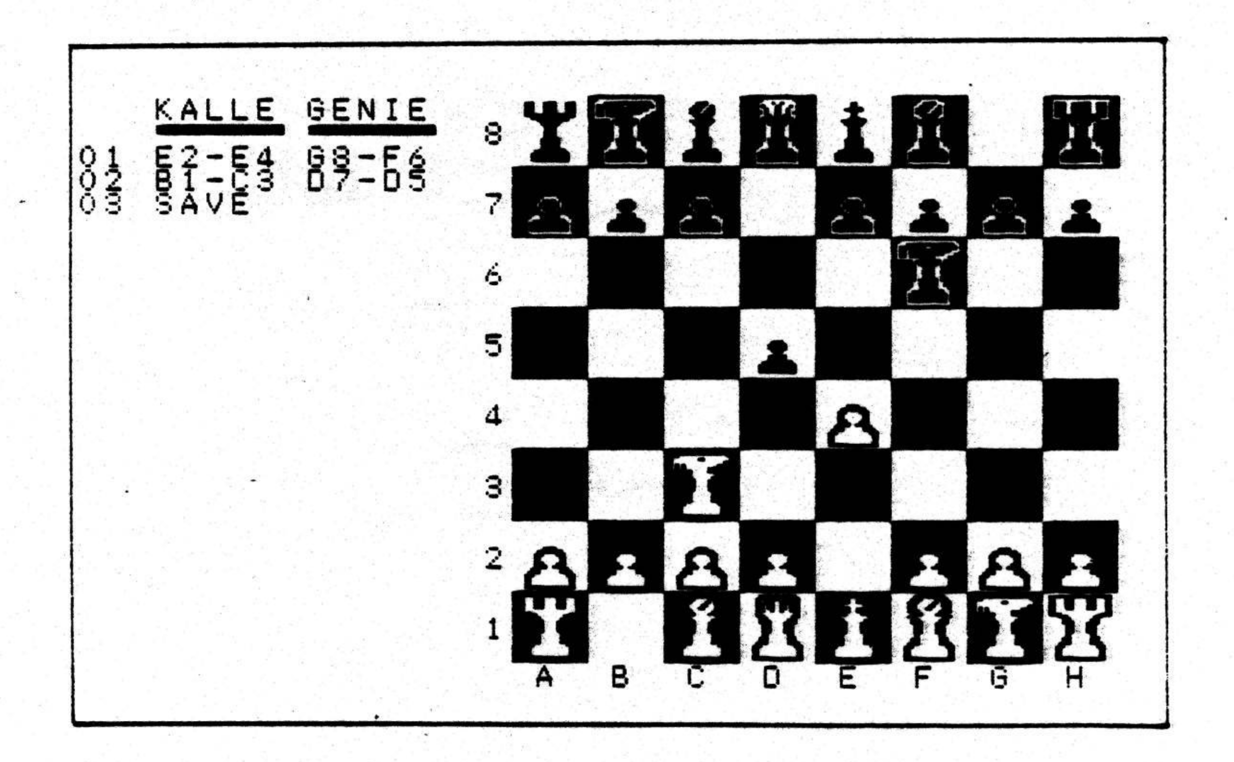
Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von <BREAK> und <CLEAR> unterbrochen werden.

* * * * * * * * * * * * * * * *

* C O L O U R - S C H A C H *

* * * * * * * * * * * * * * * *

Geschrieben von Kalle Braun



Wir gratulieren Ihnen zum Kauf des COLOUR-SCHACH-Programms. Sie haben ein Programm erstanden, das fast alle Möglichkeiten Ihres Colour-Genies ausnutzt, u.a. Tonausgabe, programmierte Zeichen, Veränderung des Bildschirmformats etc. Bevor Sie jedoch beginnen, gegen COLOUR-SCHACH zu verlieren, lesen Sie bitte diese Anleitung genau durch. Sie vermeiden dadurch viele Probleme, die Ihnen die Freude am Schachspielen verderben könnten.

I. Laden des Programms

*Schalten Sie Ihr Colour-Genie und drücken Sie (RETURN) als Antwort auf die Frage MEM SIZE?. Geben Sie SYSTEM ein und drücken Sie (RETURN). Der Computer gibt nun ein *? und den blinkenden Cursor aus. Geben Sie SCHACH ein und drücken Sie (RETURN). Legen Sie die Programmkassette in Ihren Rekorder ein, spulen Sie das Band zurück und schalten Sie Ihren Rekorder auf Wiedergabe. Der Computer zeigt während des Ladevorgangs zwei Sternchen in der rechten oberen Ecke an, von den eines blinkt. Das Programm wird wie üblich gestartet. (Siehe auch das beiliegende Informationsblatt "Hinweise zum Laden von Bändern auf dem Colour-Genie"). Damit ist das Schachprogramm spielfertig.*

II. Der Spielbetrieb

Nach dem Starten meldet sich COLOUR-SCHACH mit:

Colour Schach
Copyright 1983 by TCS
(N)eues Spiel,
(D)emonstrationsspiel,
(L)aden von Kassette oder
(E)ingabe einer Position?

Geben Sie N, D, L oder E ein, beachten Sie aber, daß Sie hier nicht die (RETURN)-Taste zu drücken brauchen. Hier nun eine genaue Beschreibung der einzelnen Unterpunkte:

a) Neues Spiel

- *Das Programm fragt Sie zunächst nach Ihrem Namen. Geben Sie nun Ihren Namen oder irgendeinen anderen Text von max. 5 Zeichen Länge ein.*
- *Dann wird gefragt, ob Sie (W)eiss oder (S)chwarz spielen wollen. Drücken Sie die entsprechende Taste.*
- *Jetzt wird noch der Schwierigkeitsgrad abgefragt. Hierbei handelt es sich um die Anzahl der Halbzüge, die das Programm vorausdenkt. Auf Stufe 0 berechnet es also nur seinen besten Zug, auf 1 zusätzlich noch Ihre beste Erwiderung usw. Drücken Sie also die Taste 0, 1, 2 oder 3*

Nun erscheint das normale COLOUR-SCHACH-Display: Links auf dem Bildschirm die Liste der ausgeführten

Züge, rechts das Schachbrett. Falls Sie Weiss spielen, erscheint in der Spalte, über der der von Ihnen eingegebene Text steht, ein kleiner Strich. Dieser Strich zeigt an, daß Sie nun eine von den folgenden 4 möglichen Eingaben machen können:

- T: Der Computer berechnet auf der eingegebenen Schwierigkeitsstufe den für Sie besten Zug und gibt ihn in Ihrer Spalte aus. Falls Sie diesen Zug übernehmen wollen, brauchen Sie nur noch (RETURN) zu drücken. Falls Sie einen anderen Zug machen wollen, löschen Sie den Vorschlag durch 5-maliges Betätigen der Linkspfeil-Taste oder durch (SHIFT)-Linkspfeil.
- SAVE: Die augenblickliche Brettposition wird auf Kassette abgespeichert. Danach wird mit der normalen Eingabe fortgefahren. ACHTUNG: Bitte beachten Sie, daß das Programm die Daten in dem Moment aufzuzeichnen beginnt, in dem Sie (RETURN) drücken. Starten Sie Ihren Rekorder also schon vor Eingabe des SAVE-Kommandos.
- (BREAK): Ein Druck auf die (BREAK)-Taste bringt Sie zurück zum Programmanfang.
- Zugeingabe: Wenn Sie einen Zug in der Form VV-NN eingeben, wobei VV die Koordinaten des Feldes sind, auf dem die Figur, die Sie setzen wollen, bisher steht (Buchstabe,Zahl) und NN die Koordinaten des Feldes, auf das Sie setzen wollen (Beispiel: E2-E4, B1-C3 etc.). Wenn der von Ihnen eingegebene Zug fehlerhaft sein sollte (eigener König wird ins Schach gesetzt u.ä.), sagt das Programm:
  Zug fehlerhaft
  Neue Eingabe
  und kehrt in den Eingabemodus zurück. Sonst wird Ihr Zug ausgeführt und COLOUR-SCHACH berechnet seinen Zug. Ein Zug wird folgendermaßen ausgeführt:
  Zuerst blinkt das Von-Feld 10 mal, dann wird die Figur gesetzt und das Nach-Feld blinkt 10 mal. Währenddessen wird ein Ton ausgegeben. Um eine Rochade oder ein en passant Schlagen auszuführen, genügt es, den entsprechenden Königs- bzw. Bauernzug einzugeben. Die Zugeingabe wird dann durch ein
  0-0 : kleine Rochade
  0-0-0 : große Rochade
  BxBep : En passant Schlag
  ersetzt.

b) Demonstrationsspiel
Nach der Wahl von D fragt Sie das Programm noch nach

der Spielstärke (siehe a), dann startet das Demospiel. Das Programm spielt gegen sich selbst. Um ein solches Demospiel abzubrechen, halten Sie bitte die (BREAK)-Taste gedrückt, bis das Programm zum Start zurückspringt. Dies kann manchmal etwas dauern, da das Programm die (BREAK)-Taste nur zwischen zwei Zügen abfragt. Also nicht verzweifeln!!

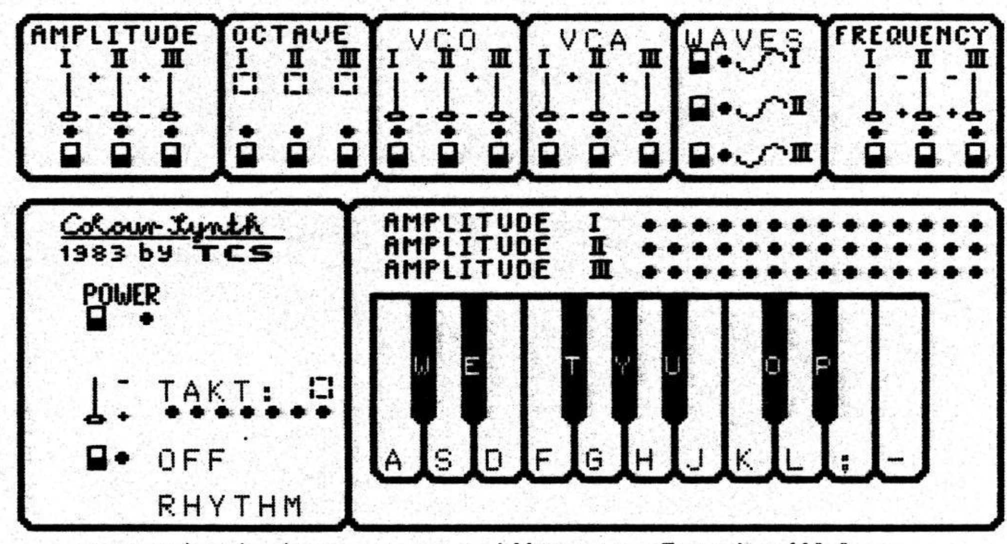
c) Laden von Kassette
Das Programm liest eine Stellung von Kassette ein, die mit dem SAVE-Kommando aufgezeichnet wurde (siehe a). Danach geht es weiter wie bei a).

d) Eingabe einer Position
Das Programm zeigt rechts auf dem Bildschirm die augenblickliche Position, links die zwölf möglichen Figuren. Über dem schwarzen Bauern links oben blinkt ein Cursor und auf dem Brettfeld A1 auch. Sie können nun beide Cursoren steuern. Den Brettcursor steuern Sie mit den 4 Pfeiltasten, den Figurencursor mit (SHIFT) und den Pfeiltasten.
Nun haben Sie folgende Eingabemöglichkeiten:
(CLEAR): löscht das Feld, auf dem der Brettcursor steht
(SHIFT)(CLEAR): löscht das ganze Brett
(RETURN): setzt die Figur, auf der der Figurencursor steht, auf das Feld, auf dem der Brettcursor steht.
(BREAK): Beendet die Eingabe. Das Programm fragt nun, ob die Eingabe korrekt ist. Antworten Sie N, wenn Sie nur aus Versehen die (BREAK)-Taste gedrückt hatten o.ä., sonst antworten Sie J. Nun fragt das Programm wie bei a) nach Ihrem Namen, Ihrer Farbe und der Spielstärke. Außerdem wird noch nach der Zugnummer gefragt und welche Farbe am Zug ist. Geben Sie als Zugnummer eine zweistellige Zahl größer 01 ein und antworten Sie mit W oder S auf die Frage, wer am Zug ist. Dann geht das Spiel weiter, wie unter a) beschrieben.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit COLOUR-SCHACH!!!

COLOUR SYNTHESIZER

(c) 1983 by TCS



geschrieben von Jürgen Buchmüller

Anleitung zum COLOUR-SYNTHESIZER von Jürgen Buchmüller

Nachdem das Programm gestartet wurde, sehen Sie auf dem Bildschirm das Keyboard eines Synthesizers. Zunächst müssen Sie den 'POWER'-Schalter (die RETURN-Taste) bedienen. Die 'POWER'-Leuchtdiode leuchtet rot auf und die Schrift RETURN verschwindet. Sie können nun die Schieberegler und Schalter des Synthesizers verstellen. Im folgenden wird die Bedeutung und Bedienung der einzelnen Regler genauer erläutert:

ACHTUNG: Verändert werden kann immer nur der Regler/Schalter, der weiss markiert ist (normal: blau). Diese weisse Markierung kann mit der Rechts- und der Linkspfeiltaste zu den verschiedenen Schaltern bewegt werden.

1. Amplitude — Mit der RETURN-Taste wird der Soundkanal an- bzw. abgeschaltet.
Kanal aktiviert: Schalter oben, LED rot
Kanal desaktiviert: Schalter unten, LED grün
Die Stellung des Schiebereglers kann mit dem Abwärtsbzw. Aufwärtspfeil verändert werden.
(Dies gilt für alle Schieberegler.)

2. Oktave — Mit der RETURN-Taste kann (kurzer Druck) die Oktave des jeweiligen Kanals um eins erhöht werden.

3. VCO — (Voltage Controlled Oscillator = Spannungsgesteuerter Oszillator)

Die Reglerstellung des VCO gibt an, wie stark die vorgewählte Hüllkurve (siehe auch 5. Waves) die eigentliche Tonfrequenz des jeweiligen Kanals beeinflußt. Der VCO ist eingeschaltet, wenn die LED rot leuchtet, sonst hat er keine Wirkung.

4. VCA — (Voltage Controlled Amplifier = Spannungsgesteuerter Verstärker)

Der VCA kontrolliert die Lautstärke des jeweiligen Kanals abhängig von der vorgewählten Hüllkurve (siehe auch 5. Waves). Der unter 'Amplitude' eingestellte Wert wird bei eingeschaltetem VCA nicht berücksichtigt.

5. Waves — Hüllkurvengenerator, erzeugt eine Hüllkurve, mit der Frequenz/Lautstärke (siehe 3. VCO/4. VCA) moduliert werden. Folgende 5 verschiedene Formen sind einstellbar (mit RETURN):
- Sinus
- Sägezahn ansteigend
- Sägezahn abfallend
- Rechteck
- Dreieck

6. Frequency Diese Regler beeinflussen die Wiederholfrequenz der Hüllkurve. Mit dem zugehörigen Schalter können zwei verschiedene Frequenzbereiche umgeschaltet werden:
LED rot: niedriger Frequenzbereich
LED grün: hoher Frequenzbereich

7. Rhythm Um einen der 7 vorgesehenen Rhythmen zu wählen, drücken Sie F3. Der Rhythmusschalter leuchtet weiss auf. Gleichzeitig beginnt die Taktanzeige zu zählen. Mit der RETURN-Taste können folgende Rhythmen angewählt werden:
- OFF
- SPECIAL
- MARCH
- ROCK
- BEAT
- SHUFFLE
- CHA-CHA
- SWING

Jeder Rhythmus besteht aus vier Takten (vier Viertel), wobei jeder Takt mit maximal 7 Instrumenten gespielt wird. Diese Instrumente sind:
- Base drum
- Becken hoch/tief
- Snare drum hoch/tief
- Bongo hoch/tief

Die Geschwindigkeit des Rhythmus' kann mit dem Schieberegler eingestellt werden.
Mit F4 kehren Sie wieder in die normale Spielebene zurück. Dabei wird der Rhythmus abgeschaltet. Bei Bedarf kann er dann mit der Leertaste ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Spielen auf dem Manual:

Jeder Taste des Manuals ist eine Taste ihres COLOUR-GENIEs zugeordnet. Ein Druck auf eine Taste erzeugt den entsprechenden Ton. Die drei Peakmeter über dem Manual geben die augenblickliche Lautstärke des entsprechenden Kanals an.

Die Tasten 0...7 sind mit Reglervoreinstellungen belegt, ein Druck auf diese Tasten bewirkt eine automatische Einstellung der Regler auf bewährte Werte. Sollten Sie eigene Kombinationen abspeichern wollen, so können Sie dies mit SHIFT 0...7. Diese Einstellungen sind jedoch nach Ausschalten des Rechners wieder verloren. Deshalb wurde wurde vom Autor die Möglichkeit geschaffen, eine Einstellung auf Kassette zu speichern und wieder einzulesen. Um eine Einstellung abzuspeichern, drücken Sie F1. Der Rechner fragt nach einem Filenamen (max. 6 Zeichen), dann wird aufgezeichnet. Einlesen können Sie mit F2, die nächste auf der Kassette befindliche Einstellung wird geladen, der Filename dieser Einstellung wird angegeben.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem
COLOUR-SYNTHESIZER

Hinweise zum Maschinensprachespielprogramm "TAUSENDFUSS"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 by TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? FUSS (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmausführung:
Wenn Sie die (S)-Taste drücken, erscheint eine Aufsicht auf den Käfig, in dem Sie sich befinden. Irgendwo finden Sie ein kleines oranges Kästchen - das sind Sie, der Tausendfüßler.
Am Anfang ist er aber noch ganz klein. Jetzt betrachten Sie Ihre Umgebung: Sie sehen volle, grüne und hohle, rote Kugeln.
Sie wittern: Die grünen Kugeln sind FUTTER, die roten GIFT !
Wie können Sie sich nun bewegen? Ganz einfach: Drücken Sie eine der vier Pfeiltasten, und Sie sehen, daß Ihr Wurm in die entsprechende Richtung kriecht. Wenn Sie Rechts- bzw. Linkspfeil zusammen mit Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil drücken, sehen Sie, daß Sie auch schräg kriechen können.
Wenn Sie über ein grünes Futter kriechen, verschwindet es und Sie werden ein Kästchen länger - Nun haben Sie den Sinn Ihres Wurm-Lebens erkannt: Fressen, Fressen, Fressen und dabei möglichst lang werden. Jede Berührung mit einem Gift, mit der Wand oder mit sich selbst ist sofort tötlich für Sie !
Wenn Sie eine zeitlang gekrochen sind, sehen Sie, daß irgendwo im Käfig ein lilafarbenes, sich drehendes Kreuz erscheint.
Nichts wie hin, denn das ist KRAFTFUTTER.
Während Sie so vor sich hin kriechen, merken Sie mit Schrecken, daß die Umweltverschmutzung auch vor einem Wurm nicht Halt macht, denn jedesmal, wenn Sie ein Futter fressen, erscheint anderswo ein neues Gift. Doch es gibt Abhilfe: Von Zeit zu Zeit erscheint irgendwo ein hin und her springendes, weisses Gebilde, das SUPERKRAFTFUTTER. Wenn Sie dies fressen, wird Ihr Wurm grün und Sie können dann auch Gift mühelos verdauen!
Dieser glückselige Zustand hält aber nur eine gewisse Zeit vor:
Wenn der Wurm sich wieder verfärbt, verliert er seine Immunität wieder.

Sie können ein Spiel jederzeit durch gleichzeitiges Drücken von (BREAK) und (CLEAR) unterbrechen. Diese Tasten wirken ebenfalls, wenn Ihr Wurm stirbt (was einige Zeit dauert). War Ihre Länge gut genug, wird Sie in die Rekordliste eingetragen.
Vor Spielbeginn kann man Geschwindigkeit und Schnelligkeit des Spieles einstellen:
Gleichzeitiges Drücken von (CTRL),(Leertaste),(G) und (E) ermöglicht die Einstellung der Geschwindigkeit von (0)=sehr langsam bis (7)=sehr schnell.
Gleichzeitiged Drücken von (CTRL),(Leertaste),(C) und (H) ermöglicht die Einstellung der Schwierigkeit von (0)=sehr viel Futter bis (7)=sehr viel Gift.
Die Tastenkombinationen wurden deshalb so kompliziert gewählt, um eine versehentliche Bedienung zu vermeiden, da bei einer Änderung die Rekordliste gelöscht wird.

Hinweise zum Maschinenspracheprogramm "Zeicheneditor +"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? EDITOR (RETURN)

*? / (RETURN)

Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem COLOUR-GENIE".

"Zeicheneditor +" ist ein Programm, mit dem man alle 128 definierbaren Zeichen des COLOUR-GENIEs komfortabel handhaben kann. Die Leistungsfähigkeit und vor allem die Geschwindigkeit sind gegenüber dem im BASIC-Handbuch aufgelisteten Programm stark verbessert.

Programmablauf:
Nach Programmstart erscheinen auf dem Bildschirm zwei Felder. Das linke Feld beeinhaltet alle 128 definierbaren Zeichen in einer 16 mal 8 Matrix, das rechte Feld stellt ein definierbares Zeichen in einer 8 mal 8 Matrix dar. Die aktuelle Position in den beiden Feldern wird durch jeweils einen blinkenden Cursor angezeigt. Mit den 4 Pfeiltasten können Sie nun jeweils um einen Punkt mit dem Cursor fahren (dabei ist auch Schrägfahren durch das gleichzeitige Drücken zweier Pfeiltasten möglich). Mit <SHIFT> und den Pfeiltasten springt man jeweils um ein ganzes Zeichen weiter. Mit der Leertaste werden Punkte gesetzt, mit der <CLEAR>-Taste gelöscht. "Zeicheneditor +" bietet jedoch noch viele weitere Möglichkeiten, die nun genauer erläutert werden sollen (der Kennbuchstabe vor den einzelnen Funktionen entspricht der Taste, die zu ihrem Aufruf gedrückt werden muß):

A) entspricht dem PAINT-Befehl des COLOUR-BASIC, das Feld, in dem sich der Punkt (!) befindet, der durch den rechten Cursor markiert wird, wird ausgefüllt.

B) Mit diesem Befehl werden die definierten Zeichen in DATA-Zeilen geschrieben. Danach wird ins BASIC zurückgesprungen. Um diesen Befehl ausführen zu können, muß Ihr Rechner mit der 32 K-RAM-Karte ausgerüstet sein!

C) kopiert Zeichen. Geben Sie x- und y-Koordinate des Zeichens ein, das Sie an die augenblickliche Position des linken Cursors kopieren wollen.

D) dreht das augenblickliche Zeichen um 180 Grad.

E) löscht das augenblickliche Zeichen. Alle Zeichen werden mit <CTRL> & <CLEAR> gelöscht.

F) setzt die Farbe für das augenblickliche Zeichen fest. (Die Farbe wird natürlich später nicht mit abgespeichert.)

G) zieht ein Gitter über das gesamte linke Feld. Geben Sie den Abstand der Linien in x-Richtung und in y-Richtung voneinander ein (der Rechner fragt diese Werte nacheinander ab).

H) Help-Befehl. Eine Liste sämtlicher Befehle wird ausgegeben.

I) Invertiert das augenblickliche Zeichen, d.h. jeder vorher gesetzte Punkt wird gelöscht, jeder vorher gelöschte Punkt wird gesetzt. <SHIFT> & <I> invertiert alle Zeichen.

L) Mit diesem Befehl können Sie sich ein bestimmtes Zeichen anschauen, während Sie ein anderes editieren.

M) legt den augenblicklichen Punkt als Mittelpunkt eines Kreises fest.

N) zieht eine Linie von dem zuletzt mit V bezeichneten Punkt zum augenblicklichen Punkt.

P) schreibt den Zeichenspeicher als SYSTEM-Band.

R) zieht einen Kreis um den zuletzt mit M bezeichneten Punkt durch den augenblicklichen Punkt.

S) spiegelt das augenblickliche Zeichen an seiner Mittelachse.

V) bezeichnet den augenblicklichen Punkt als Ausgangspunkt einer Linie.